E-ZIN O C64/E-ZINE ABOUT C64 ■ WRZESIEŃ/SEPTEMBER 2014

Komoda

#10



\- KOCHAM BYĆ ŻÓŁWIEM - NINJA NA PODGÓRZU
\- TAI CHI TORTOISE - SKOOL DAZE -
\- MARIO BROS - BRAK ERRORÓW ZA 20 ZŁ -
\- TOP 10 - COVERDISK -

WSTĘP - INTRODUCTION

Witajcie. Mamy dla Was dwie wiadomości, jedną złą, a drugą dobrą. Zła to taka, że właśnie czytacie ostatni numer Komody, natomiast dobra wiadomość to fakt, iż podjęliśmy współpracę z zaprzyjaźnioną redakcją internetowego magazynu „C&A Games”. Łączymy oba pisma oraz redakcje, które będą działały pod nazwą „K&A Plus”. Nie martwcie się Drodzy Czytelnicy, postaramy się zachować klimat dwóch pism w jednym. Decyzje podjęliśmy jednogłośnie. Powodem tego był brak wystarczającej ilości artykułów i kolosalne odstępy pomiędzy jednym a drugim numerem. Dążymy również do tego, aby zachować ważniejsze rubryki, publikowane na łamach Komody. Podsumowując, jedno się kończy, a drugie zaczyna, w tym przypadku kontynuacja w innej odsłonie. Tak, czy inaczej zapraszamy jeszcze do czytania dziesiątego numeru.



Welcome. We have two messages, one bad and one good. The bad news is that you are reading the last issue of Komoda and the good news is the fact that we started to cooperate with the befriended editorial staff of internet magazine called „C&A Games”. We are joining both magazines and the editorial staffs, we will be working as „K&A plus”. Don't worry readers, we will try to keep up the atmosphere of both magazines. We made the decision unanimously. This was caused by the lack of quantity of articles and huge gaps between the editions. We are also striving to keep the most important sections published in “Komoda”. To sum it all up, one thing begins and the other ends, in this case it will be a continuation in a new setting. Nonetheless, we invite you to read the tenth number of „Komoda”.

Translated by Michał



Komek, Tomxx, Ramos, Uka

3... 2... 1... START

Komek – Redaktor Naczelny, teksty
/uka/ – teksty, programy, organizacja
Tomxx – teksty
Minimoog – teksty, programy
Bobikowoz – teksty
Fiaile – teksty
Michał – tłumaczenie tekstów
Neurocide – okładka
Olo - skład publikacji, opracowanie graficzne

Współpraca:
Jan Lorek – komiks, rysunki
Hery – teksty
Wrona – teksty



FRESH

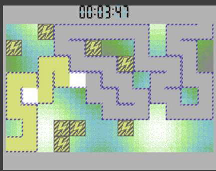
BLOB (PREVIEW)



uka: To będzie dobra platformówka.

Komek: Mam nadzieję, że niebawem "będzie" zamieni się w "jest". Masz rację, wersja demonstracyjna prezentuje się dobrze.

BURNIN' PEN '64



uka: Zwycięzca Mixed Game Competition tegorocznego Evoke. Niestety grałem tylko pod vice (emulacja pióra za pomocą myszy). Chyba muszę sobie zbudować tego lajt pena..

Komek: Grafika przedstawiająca pióro świetlne w intro kojarzy mi się z tamponem... hehe. Ok. Dosyć żartów, gra zwyczajnie bardzo dobra.

uka: W telegraficznym skrócie: Rysowanie na czas po ekranie.

COMMANDO ARCADE



Komek: Do boju Komandosie! Jak za starych dobrych czasów.

uka: Klasyka w odsłonie luksusowej. Jeśli ktoś nie przepadał za Commando (choć wątpię by był ktoś taki), warto odpalić przynajmniej dla samej grafiki STE'86.

KUR PELITE TU TECEJI



Komek: Bohaterem tej łotewskiej gierki jest sympatyczna myszka, która pragnie zdobyć wielki kawał sera. Aby zrealizować plan, musi przebrnąć przez kilka jaskiń, gdzie spotka złe nietoperze, przeszkadzające w osiągnięciu celu. Króciutka, ale bardzo wciągająca zręcznościówka.

uka: A mnie, z poziomu na poziom, zadziwiała różnorodność pomysłów na trajektorie lotu „latających myszy" ;) Sympatyczne.

COBRA MISSION II



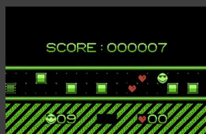
Komek: Oto druga część gry pt. Cobra Mission II, którą zaserwował nam Ryszard Nazarewski (Indy Software). Przypomina mi ona trochę Zeppelinowski "F1 Tornado", a to już duży plus.

DIE RINGE VON COPLAR



uka: Niestety niemieckie narzecze skutecznie mnie odstraszyło. Władającym językiem fanom tekstówek i PETSCII-artu, powinno się spodobać.

GET TO THE END (PREVIEW)



uka: Kolejny produkt niezmordowanego Ice-Out-a i jak zwykle minimalistycznie. Zapowiada się ostre ćwiczenie refleksu.

Komek: IceOut jest naprawdę dobry w tym co robi, jego mega proste gierki mają moc.

MAZE OF THE MUMMY (PREVIEW)



uka: Gdzieś już to widziałem... Wappo przebrał się za Indiana Jonesa? Łamigłówek (zwłaszcza w tak fajnej oprawie) nigdy za wiele!

Komek: No tak, gdy piszemy te słowa, to gra jest jeszcze w wersji preview, ale sądzę, że już niebawem ujrzymy pełną wersję programu.

uka: Tymczasem, to co dostajemy na rozgrzewkę (15 poziomów), to i tak całkiem sporo.

THE LAST HOPE



uka: Mamy rok 3K AD i po raz kolejny Ziemianom przychodzi walczyć z najeźdźcami z kosmosu. Dobre, zwłaszcza w teamie.

Komek: 100000 SEUCKowa nawalanka, ale dobra.

LUNAR BLITZ



uka: Odgrzewanie kotleta. Solidne wykonanie. A teraz wracam zrzucać napalm na Księżycowe Miasto, bo nie ma gdzie wylądować w tym wyimaginowanym świecie…

Komek: A całkiem smaczny ten "kotlet". Ostatnio tyle ma człowiek na głowie, że takie nieskomplikowane gry cieszą.

XAIN'D SLEENA

uka: Przerost formy nad... zabawą?



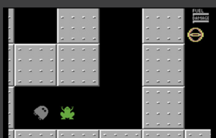
Komek: Tylko dwie minuty gry?

uka: To było do mnie? Ja naprawdę próbowałem, ale poza całkiem dobrą grafiką, nie znalazłem tam niczego więcej…

Komek: To było pytanie skierowane do wszystkich, a grę można rzeczywiście przejść w około 2-3 minuty. Nic specjalnego.

ATTACK OF THE MEGAGALACTIC COWS

Komek: Całkiem niezła zręcznościówka polegająca na przejściu przez kilka kosmicznych tuneli z przeszkodami. Sterujemy statkiem kosmicznym (dość topornym) strzelając do różnych stworków, niektóre z nich to po prostu postacie „wycięte" z gier: Boulder Dash, Nebulus, czy Bubble Bobble.



COLOR FLOOD



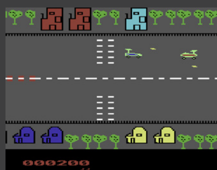
Komek: Do dyspozycji mamy pole składające się z różnokolorowych punktów. Za pomocą ikony znajdującej się po prawej stronie(skos - góra, dół, lewo, prawo i fire), dokonujemy wyboru koloru w taki sposób, aby doprowadzić do jednolitej barwy pola. Niestety ilość ruchów jest ograniczona, a na dodatek uciekający czas wzmaga adrenalinę.

ALTER EGO



Komek: Mamy coś dla miłośników Indie Games – gra zręcznościowa w stylu Lode Runner. Oryginał powstał na ZX Spectrum w 2011 roku. Stworzono także wersje dla NES i PC, natomiast dopiero w 2014 na C64. Cóż, lepiej później niż wcale, tym bardziej, że gierka jest naprawdę dobra.

SUPER CARS 4



Komek: Pędząc po ulicach uzbrojonym samochodem, musisz niszczyć pojazdy jadące z naprzeciwka. Ależ to banalne, z resztą tak, jak większość SEUCKOWYCH produkcji Roberto Ricioppo, mających zbyt prostą grafikę. Niestety, ale Super Cars 4 mi się nie podoba.





Co dwa rogi, to nie jeden

Dwa antropomorficzne nosorożce - Gen (Murakami Gennosuke) i Rocksteady. Nie da się ukryć, że są do siebie bardzo podobni, ale kim są te dwa „typki" z okładki?

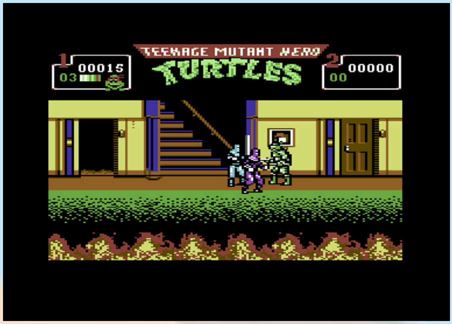
Gen jest postacią z serii komiksów zatytułowanych „ Usagi Yojimbo"- Syn ważnego i szanowanego Samuraja. „Gienek" to bardzo dobry wojownik, szkolony przez ojca, który przekazał mu to, co najcenniejsze, aby zostać odważnym i silnym Samurajem.



Rocksteady to postać z uniwersum „Teenage Mutant Ninja Turtles". Członek gangu nowojorskiego, który został zmutowany, przybierając postać antropomorficznego nosorożca o niskim poziomie inteligencji.

Teraz nasuwa się pytanie. Ile Gen i Rocksteady mają wspólnego z Commodore 64 i Komodą? Dlaczego ich postacie widnieją na okładce tego numeru? Tym spójnikiem są gry C64 „Samurai Warrior -The Battles of Usagi Yojimbo" oraz „Teenage Mutant Ninja Turtles", stworzone na podstawie komiksów i filmów animowanych, w których występują opisywane nosorożce, a co najważniejsze, wszystko mieści się w tematyce o żółwiach i wojownikach Ninja, które są motywem przewodnim tego numeru.

Skoro poruszyłem już temat gier, to pozwolę sobie na małe wtrącenie i co nieco o nich opowiem. „Samurai Warrior -The Battles of Usagi Yojimbo" to gra, oparta na serii komiksów z Usagim, której wersja C64 została opublikowana w 1988 roku przez firmę Firebird. Wcielając się w jego postać przenosimy się do feudalnej Japonii XVII wieku. Niestety panuje tam wojna domowa, więc Usagi rusza w bój, aby zaprowadzić porządek i przeciwstawić się złym siłom. Wiem, brzmi to groźnie, ale jego technika, umiejętności i wytrzymałość dają mu spore szanse na wykonanie misji. Niewątpliwie dużym atutem gry jest fabuła oraz trzymająca w napięciu akcja. Dodajmy jeszcze do tego dobrą grafikę oraz prostą, lecz naprawdę fajną w starym, azjatyckim klimacie muzyczkę. Nic więc dziwnego, że gra otrzymywała bardzo wysokie oceny w czasopismach o grach komputerowych i cieszyła się wielkim uznaniem wśród graczy.



Przejdźmy teraz do „Teenage Mutant Ninja Turtles", gry, która powstała w 1989 roku na automaty Arcade. Rok później dzięki firmie Ultra Software mogli w nią młócić również użytkownicy C64. W 1991 sytuacja się powtarza, ponieważ powstaje nowa wersja gry „Teenage Mutant Hero Turtles - The Coin--Op!", opublikowana przez Image Works. Cel gry to uwolnić przyjaciółkę April O'Neil z rąk ich odwiecznego wroga Shreddera. Obie wersje gry prezentują dobry poziom, ale jeśli miałbym wybierać to zdecy-



Gen i Rocksteady - Szkic w ołówku, Jan Lorek

nych postaci z dwóch różnych światów? Tak, aby to uzasadnić konieczne będzie poruszenie tematu filmów, w których występują. Seria filmów animowanych TMNT 2003 sezon 4, epizod 13 – odcinek „Samurai Tourist" oraz sezon 3, epizod 22 i 23 – „The Real World". „Samurai Tourist" to odcinek, w którym Gen i Usagi za pomocą rytuałów starego przyjaciela przenoszą się z XVII-wiecznej Japonii wprost do Nowego Jorku w celu odwiedzenia ekipy TMNT i zapoznania się z ich światem. Zachwycają się urokiem wielkiego miasta i smakiem… Hot-Dogów, aż do Spotkania z bezwzględnym i groźnym Kojimą… W „The Real World" Jeden z Wojowniczych Żółwi Ninja (Leonardo) opisuje, że w ciągu ostatnich 24 godzin był atakowany przez wroga i nagle został przeniesiony do innego, dziwnego świata. Obudził się w trawiastym polu na wzgórzu. Ku jego zaskoczeniu znalazł się w Feudalnej Japonii, którą zamieszkuje Gen i Usagi. Na początku filmu zostaje pomylony z Ninją Zabójcą i zaatakowany przez… Nie będę się rozpisywał, bo to nie opis filmu!

dowanie "The Coin-Op", ze względu na bardziej dojrzałą grafikę oraz dobrą muzykę, połączoną z dynamicznymi efektami dźwiękowymi.

Czy kiedykolwiek doszło do spotkania opisywa-



Niestety, nie doszukałem się odcinka, w którym Gen występuje z Rocksteady'm, a szkoda. Ciekawe jak wyglądałoby ich spotkanie i jaka by nastąpiła reakcja.

Myślę, że udało mi się tak pokrótce opisać Łobuzów z okładki oraz wyjaśnić ile mają wspólnego z naszym Commodorkiem. Oczywiście warto obejrzeć film, poczytać komiks oraz zagrać w grę, czyli dla każdego coś dobrego.



Kocham być Żółwiem!
I love being a turtle!

Był rok 1983. Początkujący twórca komiksów Kevin Eastman naszkicował żółwia z bronią ninja. Pomysł spodobał się jego koledze, również rysownikowi, Peterowi Lairdowi. Zapoczątkowało to serię zdarzeń, które w efekcie dały ludzkości grupkę Zmutowanych Nastoletnich Żółwi Ninja.

Autorzy nie chcieli nadawać postaciom głównych bohaterów japońskich imion, ponieważ uznali, że byłyby one zbyt obce dla amerykańskiego czytelnika. Komiks tłumaczy to tak: Splinter, mutant szczur, który opiekował się Żółwiami, znalazł w kanale książkę o renesansie, z której zaczerpnął imiona dla swoich uczniów: Leonardo, Michelangello, Donatello i Raphael. Splinter pochodzi z Japonii, gdzie był zwierzątkiem wojownika Klanu Stopy- Hamato Yoshi. Obaj opuścili kraj i udali się do Stanów Zjednoczonych. Szczur tam właśnie zetknął się z substancją, która spadła z ciężarówki rozbijając po drodze słój z czterema małymi żółwiami. Ciecz wywołała zmiany w organizmach zwierząt. Zaczęły rosnąć, rozwinęły się intelektualnie.

Wśród innych postaci występujących w komiksie należy wymienić przede wszystkim April O'Neil. Pojawia się dość wcześnie, bo już w drugim zeszycie. Poznaje Żółwie, gdy ci ratują ją z opresji. Sporo osób pewnie słysząc to nazwisko myśli o reporterce, którą była chociażby w starym serialu animowanym. Naprawdę jednak asystowała Baxtera Stockamowi- twórcy robotów, które miały oczyścić miasto z gryzoni.

Innym bohaterem pojawiającym się w historiach o Żółwiach jest Casey Jones. To postać o przesłankach podobnych do superbohaterów, jednak maska, za którą się ukrywa to maska hokejowa, a wojnę zbrodni postanowił wypowiedzieć po zbyt długim oglądaniu telewizji. Nie posiada również supermocy. Jako broni używa sprzętu sportowego: kija golfowego albo baseballowego.

Jak Batman z Jokerem albo Spider-Man z Goblinami, tak Żółwie ze Shredderem. Jest to postać przywódcy nowojorskiego oddziału Klanu Stopy. Pojawia się już w pierwszym komiksie. Zeszyt ten tak w ogóle został wydany dzięki funduszom Kevina Eastmana i Jego wujka Quentina, które pozwoliły również na umieszczenie reklamy w „Comic Buyer's Guide". Historia o Żółwiach Ninja przyjęła się, o czym świadczy chociażby niejedno wznowienie tego zeszytu. Kevin Eastman stwierdził, że z „Teenage Mutant Ninja Turtles" albo mieli dużo szczęścia, albo udało się im trafić w odpowiednim czasie i miejscu. Sami nie byli przekonani, że po komiks sięgnie ktoś poza ich znajomymi.

Do dnia, w którym piszę ten tekst w Polsce ukazały się zaledwie trzy komiksy z oryginalnej serii. Oprócz tego wydanych zostało kilkadziesiąt zeszy-



tów z serii „Teenage Mutant Ninja Turtles Adventures”, która może kojarzyć się bardziej z wersją Żółwi znaną ze starego serialu animowanego. Cykl ukazał się nakładem Archie Comics, polskie przedruki wydały firmy Egmont i TM-Semic. To tak pokrótce, co do kontaktu polskiego czytelnika z bohaterami w skorupach, bo można by się rozdrabniać i dojść do gościnnych występów w serii „Usagi Yojimbo” (bohater gry „Samurai Warrior: The Battles of Usagi Yojimbo”).

Twórcy eksperymentowali z różnymi kostiumami dla poszczególnych Żółwi. Ostatecznie jednak różnice pomiędzy ich wyglądem stanowi broń, jaką się posługują. Czasem można się spotkać z różnymi modyfikacjami, np. dodatkowe pasy na korpusie Leonardo, wynika to ze stosowanych przez niego mieczy, Raphael pojawia się w serii „TMNT Adventures” w czarnym kostiumie. Poza tym wiele osób nie wie, że w oryginale wszystkie Żółwie mają jednakowy kolor opasek, jednak poprzez sugestie firmy zabawkowej i studia animacji dla niektórych wersji wprowadzone zostały trzy dodatkowe kolory, tylko Raphael zachował pierwotną czerwień.

Z biegiem czasu oprócz Eastmana i Lairda komiksy o Żółwiach zaczęli tworzyć inni artyści. Druga seria to praktycznie autorskie dzieło Jima Lawsona - rysownika chyba najbardziej zaangażowanego w historie o Żółwiach, który nie jest twórcą ich postaci. W trzeciej serii autorem scenariuszy jest Gary Carlson, szkiców - Frank Fosco. W cykl zaangażowany był również m.in. sam Erik Larsen - twórca komiksu „Savage Dragon”, jeden z założycieli Image Comics, wydawnictwa, które opublikowało tę właśnie serię. W roku 2003 Mirage Comics, firma, która wydał serie pierwszą i drugą wypuściła kolejny cykl. Wśród twórców znalazł się Peter Laird oraz wspomniany już Jim Lawson. Mirage wróciło także do „Tales of the TMNT”, którego pierwsza seria ukazała się pod koniec lat osiemdziesiątych. Wkrótce Peter Laird sprzedał prawa do postaci. Od 2011 r. komiksy o Żółwiach wydaje IDW, a jednym z autorów jest sam Kevin Eastman.



Około trzech lat od premiery pierwszego komiksu Wojownicy zagościli na ekranach telewizorów w serialu animowanym. Jest to jeden z najdłuższych cykli animowanych, liczy sobie blisko 200 odcinków. Wśród jego twórców znaleźli się m.in. David Wise i Brynne Stephens, jedni ze scenarzystów serialu animowanego „Batman” (wielkiego hitu lat ‚90). W roku 2003 wystartował serial animowany, który powinien bardziej niż wspomniany wcześniej kojarzyć się z komiksowym pierwowzorem. Pewnie wiele osób powie, że stary serial to fuszerka. Jednak ze swojego punktu widzenia muszę stwierdzić, że gdyby nie on, pewnie i tak zaraziłbym się komiksem, jednak nie wiem, kiedy i w jaki sposób. No i nie wiem czy akurat tą konkretną serią.

Żółwie to nie tylko komiks i serial animowany, ale także genialne filmy fabularne, z których za najgenialniejszy uważam pierwszy. Żeby było jasne - pozostałych części nie oceniam źle i również polecam. Pierwszy opowiada o poznaniu April, Caseya, walce ze Shredderem i Klanem Stopy, ogólnie począt-

ki kwartetu Żółwi, jako bohaterów i dobra zabawa dla widza. Scenariusz drugiego filmu krąży wokół substancji o właściwościach mutagennych, powraca Klan Stopy, pojawiają się nowe mutanty, raper Vanilla Ice i wrestler Kevin Nash. Te dwa filmy mają zbliżony klimat, od którego odbiega część trzecia. To oferta dla amatorów podróży w czasie do średniowiecznej Japonii. Miło ze strony twórców, że zagospodarowali część rolki filmowej, żeby znowu pokazać Caseya, chociaż grający go Elias Koteas występuje tutaj w podwójnej roli i sam na ekranie jest częściej niż Jones. Oprócz tych filmów firma Saban, specjalizująca się w zdeklasowanych adaptacjach komiksów, zrealizowała serial „Ninja Turtles: The Next Mutation". Wygląd głównych bohaterów różni się tu od tego, jaki uznaję za powszechnie znany. Do grupki dodano postać żółwicy - Venus z Milo. Oglądając jeden z odcinków pomyślałem sobie, że komiksy o Batmanie także posiadają ekranizacje takie i owakie. Ja jednak w kwestii Wojowniczych Żółwi Ninja chyba wszystko będę odbierał z przyjemnością.

Zastanawiając się nad tym, co takiego jest w Żółwiach, co tak mi się podoba, przypomniała mi się wypowiedź scenarzysty - Josha Blaylocka, zamieszczoną w jednym z numerów „Świata Komiksu". Wynika z niej, że Żółwie to po prostu równi goście, z którymi chciałoby się zaprzyjaźnić. Bez wątpienia zgadzam się z tym. Poza tym świat, a raczej światy, w których rozgrywają się ich przygody urzekają mnogością ciekawych postaci. Cieszy więc fakt, że autorzy - Kevin Eastman i Peter Laird znaleźli się na liście największych twórców komiksów, którą swego czasu sporządził magazyn Wizard.

Jan Lorek

It was 1983. A novice comic strip author sketched a turtle with a ninja weapon. His friend, also a cartoonist, liked his idea. This began a series of events which led to the creation of Teenage Mutant Ninja Turtles.

The authors didn't want to give Japanese names to the main characters because they thought that this would be unusual for an American reader. The comic strip explains this: Splinter, mutated rat, who took care of the Turtles, found in the sewers a book about the Renaissance, in which he found the names for his disciples: Leonardo, Michelangelo, Donatello and Raphael. Splinter comes from Japan, he was there a pet of a warrior of The Foot Clan – Yamato Yoshi. They both left the country and went to the USA. The rat there encountered the substance, which fell of the truck, breaking the jar with 4 small turtles. This liquid caused the changes in the organisms of the animals. They began to grow, they developed intellectually.

Among other characters in the comic strip we have to mention above all April O'Neil. This character appears early, in the second book. She gets to know the turtles, when they save her. A lot of people think probably about the journalist, which appeared in the old comic strip. In reality she assisted Baxter Stockham, the creator of robots which were supposed to remove the rats from the city.

Another character which appears in the story about the Turtles is Casey Jones. This is a person with the premises similar to the superheroes, but the mask, behind which she hides, is a hockey mask, and he declared the war to the crime after watching too much television. He does not have any superpowers. He uses as a weapon the sport equipment: a golf club or baseball bat.

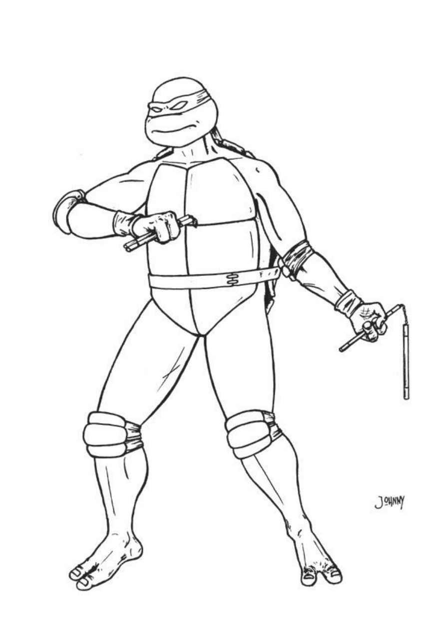
Like the Batman against the Joker or the Spiderman against the Goblins, the Turtles fight Shredder. He is the leader of a New York Foot Clan unit. He appears in the first comic strip. This book was released thanks to Kevin Eastman's and his uncle's funds, which enabled the placing of the advertisement in the "Comic Buyer's Guide". The story about the Ninja Turtles achieved the success, which is seen by the many releases of this book. Kevin Eastman said that, they either had a lot of luck, or they released the book in the right time and the right place. They

were not convinced that someone, except of their acquaintances, will read the book.

On the day, when I'm writing this article, three comic strips appeared in Poland. Besides that they released few dozen books about "Teenage Mutant Ninja Turtles Adventures", which we can associate more with the version of the Turtles known from the old cartoon. This was released by the Archie Comics, Polish reprints were released by Egmont and TM-Semic. This is a short description of the contact of the Polish writer with the heroes in the shells, because we can go into more details with the guest appearances in "Usagi Yojimbo" (the hero of the game "Samurai Warrior: The Battles of Usagi Yojimbo").

The authors experimented with the different outfits for the particular turtles. Finally,the differences between their appearances is the weapons, that they use. We can sometimes see some modifications, for example the additional belts on the on the body of Leonardo, this is a result of swords used by him, Raphael appears in the series "TMNT Adventures" in the black outfit. A lot of people does not know that, originally, all the Turtles have the same color of headbands, but the suggestions of the toy company and the animation studio caused that for some versions additional colors were introduced, only Raphael had the original red.

The time passed and the comic strips about turtles were made not only by Eastman and Laird but also other artists. Second series is a practically amateur work of Jim Lawson – the cartoonist which is probably the most devoted to the Turtles story, who is not a creator of the characters. In the third series the author of screenplay is Gary Carlson, and the sketches are done by Frank Fosco. Erik Larsen took part in the whole project, he is an author of the comic strip "Savage Dragon", he is one of the founders of Image Comics, the publisher which released this series. In the year 2003 Mirage Comics, the company, which released series one and two, released another series. Peter Laird and the previously mentioned Jim Lawson are among the creators. Mirage came back



to "Tales of TMNT", which first series appeared the end of 80's. Shortly after, Peter Laird sold the rights to the characters. Since 2011 the Turtle comic strips are issued by IDW and Kevin Eastman is one of the authors.

About three years from the debut of the first book the Turtles appeared in the television in the tv animated series. It is one of the longest TV animated series, it has about 200 episodes. Among their authors, there are David Wise and Brynne Stevens, one of the screenplay writers of the animated series "Batman" (huge hit during the 80's). In 2003 the animated series started, which should be associated more than the mentioned with comic strip original. A lot of persons may say that the old TV series is botched. However from my point of view I have to say that, if that wasn't for the old TV series, I would still be a huge fan of the comic strip, but I don't know when and how. And I don't if I would be a fan of that particular part

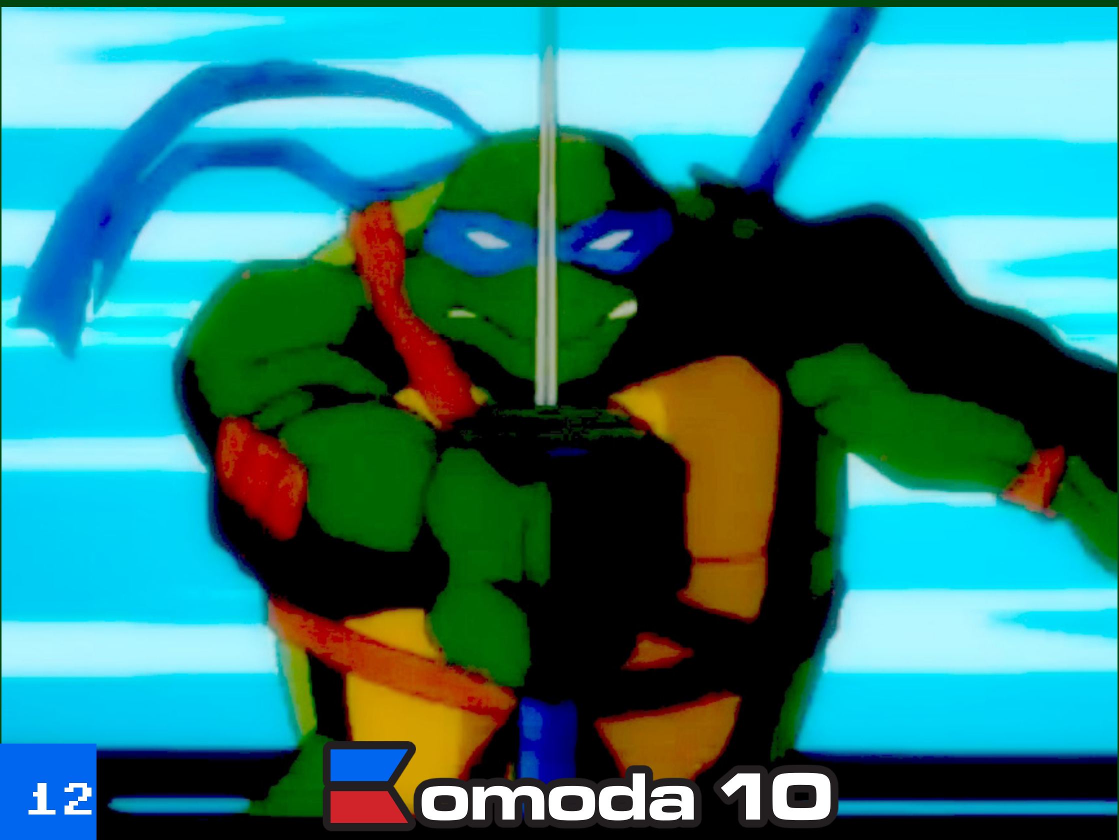
The Turtles are not only a comic strip and the animated series, but also great feature films and I think

that the first one is the best. To be clear – the other films are also good and I also recommend them. The first movie is about meeting April, Casey, fight against Shredder and the Foot Clan, the beginnings of the quartet of the Turtles as the heroes and the great fun for the viewer. The screenplay of the second movie is about the substance with mutagenic, the Foot Clan returns, the new mutants appear, the rapper Vanilla Ice and the pro-wrestler Kevin Nash. These two films have a similar setting, the third part is different. This is an offer for the followers of time travel to the medieval Japan. It's good that the authors devoted a part of the movie to show Casey, even though Elias Koteas, plays a double part and he appears more on the screen than Jones. Besides these movies, the Saban company, which specializes in B-class comic strip adaptations, created the TV series "Ninja Turtles: The Next Mutation".

The appearance of the main characters is different than the appearance I consider the most known. The character of turtle female was added to the group – Venus from Milo. When I watched one of the episodes, I thought that the comic strips about Batman also have the adaptations which are better and worse. As far as Turtle Ninja Warriors are concerned, I watch them with pleasure.

Thinking about, what is special about the Turtles, what impresses me, I remember one utterance of the screenplay writer – Josh Blaylock, placed in one of the editions of "The World of Comic Strip." You can see from that, that the turtles are nice people which can be your friends. Without a doubt I agree with them. Besides that the world, or the worlds, where the adventures take place, are interesting because of multitude of interesting characters. We are happy that the authors, Kevin Eastman and Peter Laird can be found on the list of the biggest comic strip authors, which was made by the Wizard magazine.

Translated by Michał



Kilka ciekawostek ze świata Wojowniczych Żółwi Ninja

zebrał Jan Lorek



Twórcami Żółwi są Kevin Eastman i Peter Laird. Ulubionym Żółwiem Kevina jest Raphael, natomiast faworytem Petera – Donatello. Co zresztą w pewnym stopniu odzwierciedla naturę obu Panów.

Eastman i Laird stali się pierwowzorami postaci policjantów pojawiających się w serialu animowanym powstałym w latach dwutysięcznych.

Oryginalny tytuł komiksu w pełni brzmi „Teenage Mutant Ninja Turtles", co można by przetłumaczyć jako „Nastoletnie Zmutowane Żółwie Ninja". Polski tytuł „Wojownicze Żółwie Ninja" jest znacznie łatwiejszy do powtórzenia, choć można odnotować, że stare wydanie VHS rozpoczyna się tytułem „Żółwie Mutanty – Rycerze Ninja".

Imiona Żółwi pochodzą od słynnych twórców doby Renesansu: Leonardo Da Vinci, Michała Anioła, Donatello i Rafaela Santi.

Do jednego z filmów, który ostatecznie nie powstał, opracowano postać piątego Żółwia. Ten z kolei miał posiadać imię Kirby, co było odwołaniem i niejako hołdem dla Jack'a Kirby, ulubionego rysownika autorów „Wojowniczych Żółw Ninja".

Twórcy Żółwi Ninja wyszli z założenia, że pewnie tylko znajomi przeczytają ich komiks, dlatego dla zabawy umieścili w nim różne elementy historii, które sami lubili czytać. Tak na przykład w postaci chłopca, który upuścił akwarium z małymi żółwiami dopatrzeć się można małego Matta Mardocka, czyli Daredevila.

Pierwotnie wszystkie Żółwie miały ten sam kolor opasek. Zresztą nie miało to znaczenia, bo pierwsze komiksy były czarno-białe. Twórcy zróżnicowali kolory po sugestii firmy produkującej zabawki, której zależało, żeby wyprodukowane przez nią figurki różniły się czymś oprócz broni. Tylko Raphael zachował oryginalną czerwień, niebieską opaskę otrzymał Leonardo, Michelangelo pomarańczową, a Donatello fioletową.

Najbardziej znany wróg Żółwi – Shredder, znany z kostiumu wyposażonego w dużą część ostrzy, został wymyślony w kuchni Petera Lairda podczas mycia naczyń.

Imię April O'Neil, przyjaciółki Żółwi, pochodzi od April Fisher, dziewczyny, z którą spotykał się Kevin Eastman, współtwórca komiksu.

Poza komiksami, serialami animowanymi i filmami fabularnymi powstała cała masa gadżetów. Chyba najdziwniejsza propozycja padła ze strony firmy produkującej... prezerwatywy. Do produkcji Prezerwatyw Ninja jednak nie doszło.

Ze względu na prawo obowiązujące w niektórych krajach, które zabraniało pokazywać w telewizji nunczako, w części odcinków starego serialu ani-

mowanego Michelangelo posługuje się hakiem na sznurze.

Także słowo „Ninja" w pełnym tytule serialu w Wielkiej Brytanii zostało zastąpione słowem „Hero" (bohater), ponieważ oryginalne określenie kojarzyć się mogło z przestępczą naturą wojowników ninja.

Jan Lorek

A couple of interesting details from the world of Ninja Turtles

Created by Jan Lorek

The creators of the turtles are Kevin Eastman and Peter Laird. The favourite turtle of Kevin is Raphael and the favourite turtle of Peter is Donatello. This is also shown by the nature of the creators.

Eastman and Laird became the archetypes for the characters of policemen who appear in the animated TV -series created in 2000.

The original title of the comic is "Teenage Mutant Ninja Turtles", which can be translated as "Nastoletnie Zmutowane Zolwie Ninja". The Polish title "Wojownicze Zolwie Ninja" is easier to repeat, however we can note that old issue of VHS begins with the title "Zolwie Mutanty – Rycerze Ninja".

The names of the turtles are derived from the famous Renaissance artists: Leonardo Da Vinci, Michelangelo, Donatello and Rafael Santi.

The character of the fifth turtle was created for the script of one movie which ultimately was never made. He was supposed to be called Kirby, which was a reference and homage for Jack Kirby, the favourite cartoonist of the authors of "Teenage Mutant Ninja Turtles".

The creators of the Ninja Turtles based their approach on the assumption that only the people from the circle of their friends will read the comic and they put some of the elements of stories they liked to read. For instance, the character of a boy who dropped the aquarium with small turtles is similar to small Matt Mardock (Daredevil).

Originally, all the ninja turtles had the same colour of patches. This was also not important because the comics were black and white. The creators changed the colours after a suggestion of a toy-producing company, which wanted that the action figures, produced by them had more differences than just the weapons. Only Raphael kept the red colour, blue patch was given to Leonardo, orange to Michelangelo and purple to Donatello.

The most known enemy of the Turtles – Shredder, known because of his costume with a lot of blades, was created in Peter Laird's kitchen when he was washing the dishes.

The name of the friend of the Turtles - April O'Neil is derived from April Fisher, a girl who Kevin Eastman, the co- creator of the comic, was dating .

Beside the comics, the animated TV– series and the fictional films, a lot of gadgets came out. The strangest proposal came from the company creating ….. the condoms. However, the Ninja turtles condoms were never made.

Because of the laws which are in force in many countries, which forbid the appearance of nun chucks in the TV, Michelangelo uses a hook on a rope in a part of the episodes of the old animated TV – series.

Also the word Ninja in the full title of the TV – series in the Great Britain was replaced by the word Hero, because the original name could be associated with a criminal nature of the ninja warriors.

Translated by Michał


JAN LOREK 2010

Tai Chi Tortoise

W języku polskim aby odróżnić gatunki żółwi potrzeba użyć dodatkowego wyrazu. Osoby posługujące się językiem angielskim mogą łatwo popełnić błąd, gdy brakuje im podstawowej wiedzy z zakresu biologii, bowiem żółw wodny to u nich "turtle", a lądowy "tortoise". Po jakże krótkim wstępie naukowym czas przejść do podstawowego tematu tego tekstu, jakim jest gra "Tai Chi Tortoise" wydana w 1991 roku przez Zeppelin Software na komputery Commodore 64 oraz ZX Spectrum.



Na początku ostatniej dekady ubiegłego wieku sporą popularnością cieszyły się "Wojownicze Żółwie Ninja". Spoglądając na pudełko z "Żółwiami Tai Chi", można było założyć, iż gra o podobnych stworzeniach, zawierająca również w tytule nazwę szkoły walki oferować będzie zbliżoną rozgrywkę opierającą się na bijatyce. Niestety, żółwie z firmy Zeppelin okazały się spokojnymi stworzeniami unikającymi przemocy na drodze do osiągnięcia swoich celów. Główny bohater gry bardziej przypomina nieco starszego kolegę z epoki ośmiu bitów - Dizzy'ego. Obaj posiadają okrągłe skorupy (delikatna, jajeczna kontra twardy pancerz żółwia), wewnątrz których mają możliwość ukrycia kilku przedmiotów. Mechanka gry "Tai Chi Tortoise" łączy w sobie elementy platformowe oraz przygodowe, co jest kolejnym elementem wspólnym z wspomnianą wcześniej jajeczną serią. Od razu zaznaczę, że nie dorównóje ona serii "Dizzy".

Biorąc pod uwagę jedynie platformowy aspekt rozgrywki grę można uznać za udaną. Spora ilość przeciwników w połączeniu z kilkoma schematami ich ruchu potrafią poddać próbie zręczność gracza. Przeszkody oraz wrogowie zazwyczaj znajdują się w najmniej korzystnych miejscach. Aby dodatkowo utrudnić rozgrywkę, po utracie żółwia, nowe życie rozpoczyna się w ustalonym z góry lokacji, zazwyczaj nie tam, gdzie nastąpił zgon. Gra nie wnosi nic nowego do standardowego skakania po platformach jednocześnie nie posiadając znaczących wad w zakresie zręcznościowej mechaniki.

Niestety, nie mogę powiedzieć tego samego na temat przygodowych aspektów rozgrywki, bowiem są one moim zdaniem kiepsko zaprojektowane. Zazwyczaj, główny bohater może korzystać z przedmiotów zgromadzonych w "kieszeni" za pomocą specjalnego menu, przycisku lub używane są one automatycznie w odpowiednich miejscach. W "Tai Chi Tortoise" należy podmienić trzymany przedmiot z innym leżącym na ziemi. To dziwaczne rozwiązanie wymaga umieszczenia w grze kilku zbędnych zapychaczy. Największa wada tego systemu ujawnia się już na pierwszym ekranie. Jeżeli hak zostanie podniesiony przed wypełnieniem skorupy innymi przedmiotami zniknie możliwość pozostawienia odpowiedniego przedmiotu obok mnicha, a co za tym idzie ukończenia całej gry już na samym początku.

Podsumowując, gra jest dla mnie przeciętniakiem. Jedynie muzyka podczas rozgrywki warta jest zapamiętania. Pod każdym innym względem można znaleźć lepsze rozwiązania w innych produkcjach. Można zagrać, o ile nie oczekuje się niczego wyjątkowego.

Turtles and tortoises may look similar, but both animals belong to the different species. For a person without fauna specialization (like me) it's enough to know that turtles live in the water and tortoises' natural habitat is dry land. After a short scientific introduction it is time to move on to the main topic of this article: "Tai Chi Tortoise", a game released in

1991 by Zeppelin Software for Commodore 64 and ZX Spectrum.

In the beginning of the previous century's last decade "Teenage Mutant Ninja Turtles" has been a popular brand. It seemed obvious that "Tai Chi Tortoise", a game about a similar species with the martial arts in its title would be a clone to the well-known beat-em up. Unfortunately, the tortoises from Zeppelin are very peaceful animals, avoiding violent ways to achieve their goals. Protagonist of the game has more in common with a little older 8-bit character - Dizzy. Both of them have a round shell (fragile egg versus rough tortoise) capable of carrying several items. Gameplay mechanics of "Tai Chi Tortoise" are also a common point with the famous egg series, as it is a platform - adventure game. I'll say it now - it's not as good as "Dizzy".



As far as the platform elements are concerned, the game can be quite fun. There are many enemies with different movement patterns creating some challenge to manual skills of a player. Obstacles and enemies are almost always placed in the least convenient places. To make it even more troublesome, after losing a tortoise, new life starts at a pre-defined starting point, not at the place of death. Game does not add anything to get above the ordinary platform jumping but also this part of the gameplay has no substantial flaws.





I cannot say the same about the adventure elements, as they are in my opinion very badly designed. As usual, items in protagonists' "pocket" can be used with a special menu, a button or automatically, when player is positioned in the right spot. In "Tai Chi Tortoise" you have to replace a holding item with the one on the ground. This quirky solution requires addition of some useless items. The biggest fault of this design reveals itself in the first screen of the game. If the hook is picked up before the inventory is full, there is no way to put the appropriate object next to the monk making the game impossible to finish.

All in all I rate the game as average. Only the main tune is in my opinion prominent. Every other aspect of the game has been made better in other productions. You can check it, but do not expect too much out of it.





Nie taki SEUCK straszny

Uwaga, uwaga! Oto nowa rubryka pod tytułem „Nie taki SEUCK straszny”, która od tej chwili będzie ukazywała się na łamach naszego magazynu. Jest to miejsce na opisy gier stworzonych za pomocą programu Shoot’ Em-Up Construction Kit (SEUCK). Niektórzy gracze nie mają dobrego zdania na temat SEUCK-owych gier, postaram się udowodnić, że większość z nich jest interesująca i godna uwagi. Naprawdę jest w czym przebierać, tym bardziej, że ciągle powstają nowe.



NINJA ATTACK

Bardzo lubię gry, w których występują wojownicy Ninja. Dlaczego? Ponieważ mają ciekawą akcję i można utrzeć, a w zasadzie rozkwasić nosy złych przeciwników. Ostatnio natknąłem się na dobrą, SEUCK-ową produkcję z 1992 roku zwaną Ninja Attack, która daje nieźle po łapach.

Bohaterem gry jest błękitny wojownik Ninja, który musi uwolnić swojego brata z rąk złego Shoguna – wodza naczelnego. Zanim do niego dotrze będzie musiał pokonać bandę złych Ninja, którzy rzucają ostrymi gwiazdkami (Shuriken) i strzelają pociskami. Uważaj również na jadowite węże, które od czasu, do czasu pełzają po ziemi, a w połowie gry z wody wynurzy się zły smok, strzelający ogniem.



Grę rozpoczynamy od małego lasku, gdzie już na samym początku zostajesz ostro zaatakowany. Potem przeprawa przez mostek, kilka drzew i znajdujesz się w wiosce „Lou Chow”. Możesz na chwilę odetchnąć, ponieważ nie ma tu nikogo oprócz spokojnych rolników. Na końcu wioski po prawej stronie leży list – zabierz go. Idąc dalej natkniesz się na bazę złych Ninja, gdzie czeka cię niezła jatka. Potem przejdź po moście nad wielką przepaścią i znajdziesz się w kolejnej części lasu, w której leży drugi list. Następnie kolejna część bazy, a na jej końcu twój brat przywiązany do wielkiego pala, którego musisz uwolnić. No to teraz już końcówka, ponieważ znajdujesz się przed wejściem do twierdzy Shoguna. Rozwal wojowników i zabierz Samurajski Miecz, jeszcze kilka kroków i oto jest - wielki, zły wódz. Pokonaj go i idź jeszcze trochę do przodu, a spotkasz spokojnych mieszkańców wioski i zobaczysz napis „Well Done”.

Jeśli mam być szczery to Ninja Attack skojarzyła mi się trochę z kultową grą Commando. Wiem, że to dwie różne „bajki” i porównywanie do tak wielkiego hitu jest trochę na wyrost, ale po prostu zauważyłem jakieś podobieństwo. Ogólnie fajna, SEUCK-owa nawalanka z niezłą grafiką i prostym dźwiękiem, typowym dla gier zrobionych w tym programie.



Ninja na Podgórzu

Mastertronic 1986

„Siedzicie za blisko telewizora! Chcecie sobie wzrok popsuć?” Wstańcie z podłogi, bo się przeziębicie”. „ Rany Julek! Czy dadzą nam w końcu spokój? Przecież mamy do wykonania niebezpieczną misję w Pałacu Śmierci.

Ostatnio bardzo często przenoszę się myślami w przeszłość, wyłapując chwile, które wydobywają łezki z moich oczu i malują uśmiech na twarzy. Opowiem Wam o pewnej grze, która miała i nadal ma dla mnie ogromne znaczenie. Kojarzy mi się z czasami, kiedy komputery i gry nie były w Polsce tak powszechnie dostępne, co sprawiało, że kontakt z nimi dostarczał niesamowitych wrażeń. To były również czasy beztroskiego dzieciństwa, gdzie wszystko dookoła zaskakiwało i fascynowało. Ach... tak to właśnie było.

Gdy go ujrzałem po raz pierwszy, to stanąłem jak wryty. Od razu zaimponował mi swoją szybkością, zwinnością i odwagą. Sam przeciwko wielkiej zgrai, taki właśnie jest tajemniczy Ninja w swoim czarnym kostiumie. Nie spodziewałem się, że spotkam go właśnie w Dusznikach Zdroju na pachnącym kwiatami polnymi Podgórzu. Mieszkał tam mój kuzyn Sławek, który był posiadaczem Atarki 65XE i między innymi kasety z grą Ninja. Pamiętam, jak emocje sięgały zenitu, a oddech stawał się szybszy, gdy pasek energii bohatera osiągał stan krytyczny. Będąc w amoku wymachiwaliśmy nerwowo joyem na wszystkie strony świata. Oderwani od rzeczywistości i mocno skupieni mieliśmy tylko jeden cel – wypełnić misję. Nieco później miałem okazję zagrać w nią na C64, a gdy już byłem w posiadaniu własnego Commodorka, to mogłem każdego dnia toczyć walkę w Pałacu Śmierci. To było piękne, że osiągnąłem 100% niezależności w tym temacie.

Ninja jest krzyżówką Beat’em Up z komnatówką, którą wydała Firma MASTERTRONIC w 1986 roku. Bohater gry musi udowodnić swoją wartość i odwagę księżniczce Orientu poprzez osłanianie jej siedmiu bożków przed złymi Ninja, bandytami i chuliganami (Evil Ninja, Thug, Karateka). Do obrony używa samurajskiego miecza, a także gwiazdek Ninja i bardzo ostrych sztyletów, które leżą na ziemi i aż się proszą, aby je zabrać. Oprócz tego potrafi nieźle przysolić z łapy i zapodać soczystego kopniaka. Uważaj, bo twoi przeciwnicy również są nieźli w te klocki, a na dodatek zdarza im się rzucić sztyletem lub gwiazdką Ninja. Pałac Śmierci oraz teren, na którym się znajduje, liczy 21 komnat (części): TORII IN THE SEA, WALKWAY, TORII, SHIJO ENTRANCE, SHRINE, WALKWAY, DOJO, TAKAMIKURA, RED DOOR, RAINBOW ROOM, BLUE WINDOWS, WINDOW ROOM, DIAMOND HALL, ENSHOGURA, KANAGURA, BIG DOOR, ZASHIKIGURA, DOZO, BLUE DOOR, GRAY WALL, AKUMA’S CHAMBER. Uff... mam nadzieję, że żadnej nie przeoczyłem. Na początku gry w komnatach





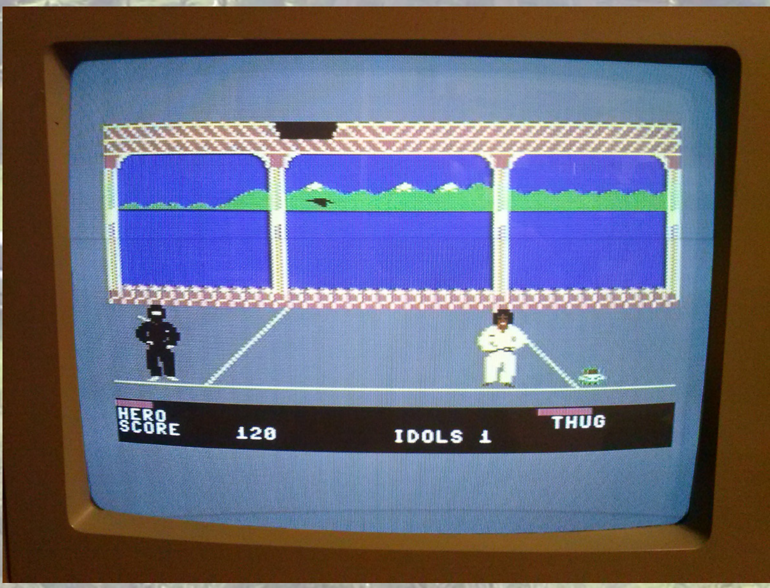
Ninja - ATARI XL/XE

znajduje się jeden przeciwnik, natomiast w dalszych - dwóch, trzech, czterech, a nawet pięciu. Grę Ninja można rozpracować do tego stopnia, że przejście jej zajmie zaledwie kilka minut, ale żeby dojść do takiej wprawy, to trzeba się najpierw trochę napracować, a jak wiadomo „Bez pracy nie ma kołaczy”.



Podobnie jak większość gier z lat 80-tych powstała ona w kilku wersjach na różne platformy. Oprócz wspomnianych wcześniej Atari XL/XE i Commodore 64 należy wymienić jeszcze: PC-DOS, Arcade, Atari ST, Amiga, Amstrad CPC, ZX Spectrum. W wersji na Amige, Atari ST i Arcade, gra występuje pod nazwą Ninja Mission. Wiadomo, że każda z wymienionych „machin” posiada inne możliwości graficzne, dźwiękowe. Zauważyłem jednak, że „duch” Ninja pozostaje wciąż ten sam, bez względu na platformę, która go uruchomi.

Pomimo, że w latach 80-tych byłem częstym bywalcem osiedlowego salonu gier, to niestety nie było mi dane zagrać w Ninja Mission na automacie. W mniej więcej podobnych klimatach pamiętam tylko Kung -Fu Master i Karate Champ, wiecznie oblegane, chłonęły setki żetonów. Jestem pewien, że podobna sytuacja miałaby miejsce przy automacie z Ninja. Cóż, w tej sprawie pozostaje nam tylko jedynie odpalić emulator MAME i wyobrazić sobie, że znajdujemy się w jakimś salonie gier z lat 80-tych.



Myślę, ze każdy z was ma taką grę i to pewnie nie jedną, która przynosi piękne wspomnienia. Warto się nimi dzielić, na chwilę oderwać od rzeczywistości, bujać w obłokach.





Ninja - C64/C128

PS. Mój przyjaciel, który obecnie mieszka w Szkocji zdobył dla mnie oryginalną kasetę z grą Ninja (dzięki stary!). Bohater w czarnym kostiumie przywędrował do mnie z Edynburga spełniając tym samym jedno z moich marzeń.





Mario Bros

Atari Inc. 1984
Ocean 1987

W numerze, w którym motywem przewodnim są żółwie nie może zabraknąć gry, w której występują jedni z najgroźniejszych pogromców zwierząt w skorupach. Mam na myśli Braci Mario oraz ich charakterystycznych przeciwników określanych mianem "Koopa Troopa". Trzeba przyznać, że oryginalna wymowa tej nazwy brzmi w naszym języku dość śmiesznie. Antropomorficzne żółwie z "Oddziałów Koopa" pojawiały się w różnych formach we wszystkich głównych odsłonach serii gier "Mario Bros", a nawet gościnnie w kilku pobocznych produkcjach, luźno powiązanych ze wspomnianym uniwersum. Najpopularniejsi hydraulicy wraz z groźnymi żółwiami dotarli na Commodore 64 tylko w jednej grze, która na dodatek nie posiadała elementu "Super". Wspomniany brak dotyczył nie tylko konkretnego tytułu "Super Mario Bros", który zupełnie ominął komodorka, ale niestety, pewnie braki pojawiły się także w jakości oficjalnej konwersji gry "Mario Bros".



Wspomniani powyżej "Mario Bros" zadebiutowali w 1983 roku w formie arcade, czyli automatów do gry. W ciągu kilku kolejnych lat pojawiały się kolejne konwersje na prawdopodobnie wszystkie liczące się wówczas komputery oraz konsole. Wersja na Commodore 64 została przygotowana już w 1984 roku przez Atari Inc, jednak zgodnie ze słowami Gregga Tavaresa, z nieznanych przyczyn nigdy nie doczekała się oficjalnego wydania. Dopiero w 1987 roku dzięki firmie Ocean można było zmierzyć się z hordami zwierzaków wychodzących z kanalizacji. Niestety, w tym przypadku konwersja w pewnym stopniu odbiegała od oryginału, ale o tym przeczytacie za chwilę. Z czasem na mniej oficjalnym rynku pojawiła się również wersja przygotowana przez Atari Inc. Podczas poszukiwań zazwyczaj można ją odróżnić dzięki plusikowi dodanemu na końcu nazwy, na który z pewnością zasłużyła.



Wspomniani na początku przeciwnicy w skorupach pojawiają się oczywiście w opisywanej produkcji, jednak w tym przypadku, wyjątkowo pod inną nazwą: "Shellcreeper". W odróżnieniu od większości młodszych żółwich kolegów wskoczenie na ich opancerzony grzbiet jest równie zabójcze jak każdy inny kontakt. Jedyną możliwością pozbycia się tych niewinnie wyglądających zwierzątek jest stuknięcie w platformę tuż pod ich nogami powodując wywrotkę, a następnie wykopanie bezbronnego stworzenia poza ekran. W podobny sposób można pozbyć się wszystkich innych zwierząt, które wychodzą z rur kanalizacyjnych wprost do pomieszczenia chronionego przez panów Mario oraz Luigi. Krabowaty "Sidestepper" wymaga dwóch podbić, aby doprowadzić do utraty przezeń przytomności, a skrzydlata "Fighter Fly" utrudnia skuteczne trafienie od spodu przemieszczając się po platformach w podskokach. Gdy wszystkie zwierzęta z danego poziomu zostaną wykopane, walka rozpoczyna się od nowa z coraz większą ilością przeciwników. Co kilka poziomów można na chwilę odpocząć od brutalnych pojedyn-

ków z groźną fauną. Bonusowe poziomy pozwalają na kapitalistyczną pogoń za monetami, podczas której nikt nie cierpi, a magiczne pudełko z napisem "POW" pozwalające na uderzenie w jednej chwili we wszystkie platformy odzyskuje ponownie swoją pełną moc.



Znając zasady rządzące kanalizacyjnym podziemiem czas na kilka słów na temat różnic pomiędzy Mario w wersji "z plusem" a oficjalnym wydaniem. Już na ekranie ładowania można zauważyć, że artyści ze studia Ocean promowali swój własny styl, którym starało się poprawić to, co Nintendo przygotowało w oryginale. Moim zdaniem cel nie został osiągnięty, ale może to kwestia mojego przyzwyczajenia do bliższej pierwowzorowi wersji z Pegazusa,



z którą spędziłem sporo godzin w młodym wieku. W odróżnieniu od dość wiernej konwersji przygotowanej przez Atari Inc. każdy "duszek" narysowany został na nowo. Jestem w stanie dopuścić do siebie myśl, że być może jest ktoś, komu te odświeżone potworki podobają się bardziej niż oryginalne, ale proszę, jeżeli podoba Ci się obrazek na ekranie wczytywania - nie dziel się tym faktem ze światem. To nie jest ładna grafika. Sterowanie postacią również zostało "ulepszone" w oficjalnym wydaniu. Mario oraz Luigi mogą się poruszać z dwoma prędkościami. Podczas wychylenia joysticka biegną, a gdy drążek pozostaje w stanie spoczynku spokojnie idą przed siebie w kierunku, w którym dotychczas się poruszali. Możliwość zatrzymania hydraulika oczywiście istnieje, jednak wymaga ona delikatnego ruchu joyem w odwrotną stronę niż kierunek spaceru postaci. Zmiana w sterowaniu może nie robić wielkiego wrażenia na papierze, jednak w ferworze walki dodatkowe manewrowanie postacią potrafi doprowadzić do śmiertelnej tragedii.



Aby sprawiedliwości stało się zadość, wypada wspomnieć o kilku (jakże nieznaczących) aspektach, w których gra przygotowana przez Ocean może pochwalić się lepszym wykonaniem. Grając w oficjalną konwersję wyraźnie widać gdzie Mario lub Luigi uderzyli w platformę, bowiem twórcy zaimplementowali znane z oryginału efekty specjalne odpowiedzialne za elastyczne wyginanie się podbitej powierzchni. Ze smutkiem przyznaję, że Atari Inc. nie przygotowało niczego równie spektakularnego. Obie gry posiadają podobny zakres efektów dźwiękowych, jednak produkcja firmy Ocean wyróżnia się, bowiem posiada także muzykę. Co prawda melodia odtwarzana jest wyłącznie podczas ekranu startowego, jednak należy im za to przyznać punkcik. Porównanie samych

ekranów startowych to nie taka prosta kwestia, bowiem jak uczciwie porównywać sztukę z funkcjonalnością. Tam gdzie słychać muzykę, tam także można nacieszyć oko pełnoekranową grafiką, znacznie wyższej jakości niż ekran wczytywania danych. Nieoficjalna konkurencja wita graczy w ciszy, z minimalistycznym logo, jednak pozwala na wybór poziomu, z którego rozpocznie się rozgrywka oraz informację jak dopasować ilości graczy. Moim zdaniem należy rozstrzygnąć tę ostatnią bitwę remisem.



Pomimo wszystkich wspomnianych powyżej różnic obie wersje klasycznego "Mario Bros" potrafią zapewnić sporo rozrywki, nawet w dzisiejszych czasach. Podejrzewam, że znajdzie się kilka osób, dla których właśnie ten "Marian", któremu wyraźniej wytykałem niedociągnięcia, jest tym właściwym, tym jednym, przy którym wiele godzin zostało zmarnowanych w szczenięcym wieku. Niezależnie od wybranej platformy oraz producenta, zdecydowanie polecam odświeżenie sobie tego klasyka, zwłaszcza w trybie rozgrywki wieloosobowej. Zabawa w kooperacji, dość łatwo może przerodzić się w walkę. Zazwyczaj początek jest niewinny, delikatne przepychanki, aby zdobyć jak najwyższy wynik punktowy, które z czasem przeradzają się w agresywny bój o przetrwanie. Pamiętajcie, aby przemoc fizyczna pozostała wyłącznie na ekranie!



Purple Turtles

Argus Press Software (APS)/Quicksilva 1983

W związku z faktem, że większość materiału z tego numeru pokrywa żółwi pancerz, to wrzucamy go również do „staruszków" z Mid's 80. Mamy tu dla Was fajną, zółwiastą zręcznościowkę z 1983 roku pod tytułem Purple Turtles, w której skaczemy po żółwich skorupach pływających w głębokim stawie. Niestety, ludzik, którym się poruszamy nie potrafi pływać, więc skok do wody kończy się utratą jednego z trzech żyć. Na szczęście po ukończeniu poziomu dostajesz dodatkowe życie, więc jest okazja, aby ich trochę nazbierać.



Tak jak już wspomniałem, w grze skaczemy po żółwich skorupach w celu przedostania się na drugi brzeg stawu, na którym znajduje się drzewo owocowe. W zależności od poziomu rosną na nim różne owoce: jabłka, banany, pomarańcze, gruszki, wiśnie, cytryny, winogrona, ale zawsze w tej samej ilości – pięć sztuk. Zebrany owoc należy zanieść na przeciwny brzeg, gdzie rośnie drugie drzewo. Na jego gałęziach siedzi duża, czarna sowa, która zatrzepocze skrzydłami, wówczas z drzewa po drugiej stronie stawu spadnie owoc (ta sowa posiada chyba jakieś nadzwyczajne umiejętności, hehe), a na dodatek otrzymasz punkty. Pamiętaj jednak, że największą ilość punktów dostaniesz za czas, który przedstawiany jest za pomocą długiego paska w górnej części

ekranu. Jego kolor powoli zmienia się z niebieskiego na czerwony. Im więcej niebieskiego zachowasz, tym więcej punkcików zdołasz wyszarpać. Jeśli zrobi się czerwony, to stracisz wszystkie życia, które posiadasz i trzeba będzie zacząć grę od nowa.

Początek gry jest łatwy, żółwie zanurzają się pod wodę pojedynczo, natomiast w dalszych poziomach dwa, a nawet trzy na raz. Trzeba wtedy trochę pokombinować, aby nie wpaść do wody. Po niebie poruszają się latające balony i chmurki, są one tylko ozdobą i w niczym nie przeszkadzają.

Zanim rozpoczniesz grę, to na planszy tytułowej warto nacisnąć klawisz „I", dzięki temu wyświetli się pomocna instrukcja, zawierająca niezbędne opcje i informacje. Naciśnięcie klawisza „H", spowoduje wyświetlenie listy Hi-Score.

Cóż by tu więcej napisać? Może jeszcze to, że gra jest nawet wciągająca i można się przy niej nieźle rozerwać. Ogólnie całkiem fajna produkcja z czasów, kiedy C64 dopiero raczkował.



In connection with the fact that the majority of our articles from this edition is covered by the turtle shell, we are putting this in the oldies' section Mid's 80. We have here for you a great, turtle-like 1983 arcade game titled Purple Turtles. In this game we are jumping on the turtle shells which are in a deep pond. Unfortunately, the protagonist, who we are controlling, cannot swim, so a jump to the water results in a loss of one of three lives. Fortunately, after finishing a level you receive an additional life, so you have a lot of opportunity to gather them.

As I mentioned, we are jumping on the turtle shells in the game in order to get to the other side of the pond, where the fruit tree is located. Depending on the level of the game, there are different fruits: apples, bananas, oranges, pears, cherries, lemons, grapes, always in the same quantity – 5 items. You have to carry the gathered fruit to the other side, where is the second tree. On its' branches sits a big, black owl, which will flutter its' wings and then a fruit will fall from the tree on the other side of the pond (this owl probably has some extraordinary skills, hehe) , and additionally you will receive points. Remember that the biggest amount of points you will receive for the result which is shown by the long indicator in the upper part of the screen. Its' colour slowly changes from blue to red. The more blue the indicator gets, the more points you receive.When it becomes red, you lose all your lives and you have to start the game once again.



The beginning of the game is easy, the turtles dive under the water one at a time and in the following levels two at a time or even three at a time. You have to be careful to not fall to the water. The balloons and clouds fly on the sky, they are only a decoration and they don't interrupt anything.

Before you begin the game, it is good to press L in the title screen, then the helpful instructions will appear, in which there are useful options and information. After you press the key H, Hi-score list will appear.

What can we say more? Maybe that the game is entertaining and you can have good fun while you play it. Pretty good game from the times when the C64 was at its' beginning.

Translated by Michał

Skool Daze

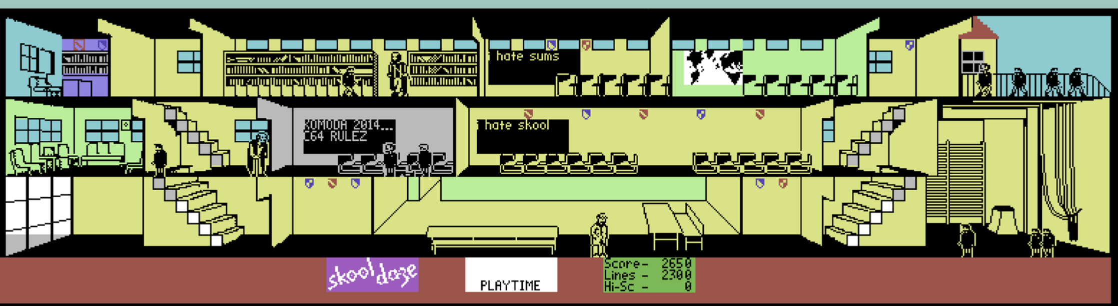
Przez wszystkie te lata śledzenia rozwoju branży gier komputerowych intrygowało mnie jedno: dlaczego, do cholery, nikt nigdy nie rozwinął tematu symulatora życia szkolnego? Cóż może być piękniejszego do zaoferowania niż powrót do szkolnej ławki? Specyficzny szkolny humor, intrygi, bójki i dowcipy. Pełne magii czasy, nostalgiczne wspomnienia i naj-



twardsze z naszych przyjaźni. Każdy z nas spędził w szkolnych ławkach kilkanaście lat swojego życia, a gry komputerowe fakt ten zupełnie przemilczały. Z wyjątkiem wydanej dokładnie 30 lat temu gry *Skool Daze* i jej sequela, *Back to Skool*.

Nie obawiam się stwierdzenia, że jak na połowę lat 80-tych Skool Daze (btw, niezły slangowy tytuł) była grą genialną. W czasach prostych zręcznościówek oferowała ona otwarty świat i prawdziwą wolność wyboru. W Skool Daze gracz może skupić się na głównym celu gry (o czym poniżej), ale może również najnormalniej w świecie uczęszczać na lekcje lub pójść na wagary, psocić, bić się z rówieśnikami, siadać na schodach, strzelać z procy, wypisywać dziwne hasła na tablicach, czy też przemierzać szkolne korytarze podczas brawurowych ucieczek przed goniącymi nas wychowawcami. Postaci w grze oparte są na niezniszczalnych i ponadczasowych stereotypach: z jednej strony mamy więc surowego dyrektora, zgryźliwego historyka, wyluzowanego nauczyciela geografii i żyjącego w swoim świecie fizyka, z drugiej szkolnego chuligana, lalusia i kujona. Tylko od nas zależy, po której stronie szkolnej hierarchii staniemy.

Celem Eryka, czyli kierowanej przez nas postaci, jest zdanie do wyższej klasy. Jako że osiągnięcie tego wyzwania w sposób konwencjonalny wydaje się być stratą czasu, naszym zadaniem będzie wykradzenie kodu do sejfu, w którym przetrzymywane są szkolne dzienniki. 4 litery zakodowane są pojedynczo w umysłach nauczycieli, ale wyjawienie ich wymagać będzie delikatnej hipnozy: musimy zapalić wszystkie szkolne tarcze, a następnie wydobyć litery strzelając do nauczycieli z procy. Wyjątek stanowi zgrzybiały historyk, gdyż zdobycie tej części kodu wymaga od nas podania jego daty urodzenia, która pokrywa się z datą jednej z historycznych bitew. Kod musimy następnie wpisać na dowolną czystą tablicę (litera dyrektora musi być na pierwszym miejscu) i sprawdzić sejf w pokoju nauczycielskim, czy ułożona kombinacja jest prawidłowa. Przy odrobinie szczęścia któraś z kolejnych prób ułożenia liter w poprawnej kolejności otworzy sejf i pozwoli nam





wykraść nasz dziennik. Musimy jednak uważać, aby nasz bohater nie został wcześniej wydalony ze szkoły: głównym utrudnieniem są tutaj otrzymywane od nauczycieli karne linijki do przepisania, niekiedy za tak błahe wykroczenia jak siedzenie na podłodze. 10000 linijek skutkuje automatycznym wyrzuceniem ze szkoły.



Gra została początkowo stworzona i wydana na ZX Spectrum przez Microsphere – brytyjską firmę skupiającą łącznie ... 3 osoby. Grę zaprojektował i stworzył David Reidy, a za grafikę odpowiedzialny był jego przyjaciel, Keith Warrington. Warsztat ich pracy był nietypowy: zarówno kolejne linie kodu maszynowego, jak i poszczególne piksele grafiki, zapisywane były pierwotnie na kartce papieru. Dopiero, gdy całość była gotowa, Helen, żona Davida zajmująca się na co dzień sprawami firmowymi, wklepywała wszystko do komputera. Żadnych assemblerów i kompilatorów, czysta poezja kodowania...

Wersja na C64 powstała trochę później, w 1985 roku. Na Komodę nigdy nie przeniesiono natomiast jej sequela, gry Back to Skool, która jest właściwie kopią oryginału rozszerzoną o szkołę żeńską i różnorakie dodatki, jak pistolety na wodę, myszy, żaby, pocałunki, itp. Obie gry umożliwiają spersonalizowanie zabawy poprzez zmianę imion uczniów i wychowawców – w ten sposób każdy z nas mógł zemścić się na szkolnych wrogach podczas komputerowej rozrywki. W grze występują również mini-gry w postaci losowych zdarzeń: nie możemy dopuścić, aby dyrektor odnalazł zakazany przedmiot z naszym imieniem lub musimy przez całą przerwę omijać jednego z kolegów, aby nie zarazić się świnką. Jeśli nam się to nie uda, to nauczyciel (oczywiście jeśli nas złapie) również odeśle nas do domu, kończąc tym samym naszą misję. Tego typu dodatki maskują słabe efekty dźwiękowe (melodia rozpoczynająca grę to konwersja znanej piosenki *Girls and Boys Come Out To Play*), prostotę grafiki i skokowo przesuwający się ekran. To zresztą kolejny dowód, że wysoką grywalność można osiągnąć bez nowoczesnych efektów audiowizualnych.

Kończąc naszą opowieść warto powrócić do pierwszego paragrafu, gdyż po latach idea szkoły jednak powróciła. W 1999 roku na PC-ta wydano *Klass of '99* - nowoczesny remake Skool Daze z fajną grafiką i niewielkimi zmianami w zasadach (w szkołach pojawiły się już komputery!) Natomiast w 2006 roku twórcy GTA – firma Rockstar – stworzyła grę *Bully*, w której wcielamy się w nastolatka wrzuconego w sam środek szkolnych afer. Dla mnie jednak to oryginalna, dwuwymiarowa i pikselowata, Skool Daze ma w sobie coś urzekającego, co powoduje, że nawet po latach wciąż do niej wracam.



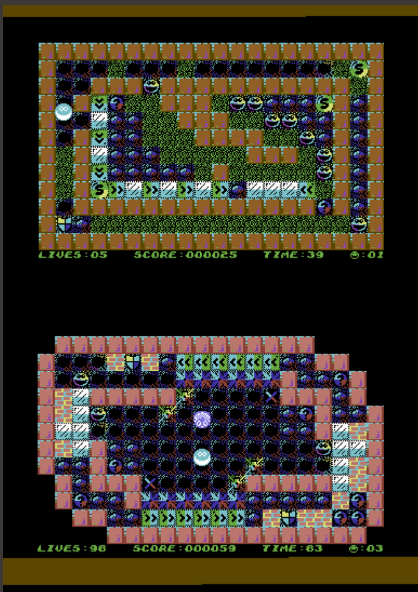


Twin balls

Tworząc rubrykę Relase It, zawsze mam dylemat, którą z pośród tak dużej ilości niedokończonych gier wybrać. Nie ma sie co zbyt długo zastanawiać, bo niestety czas ucieka.Tym razem wybrałem cos, co mogłoby być ciekawą pozycją, gdyby ukazało się jako full game. A tak pozostaje nam tylko sprawdzić namiastkę tego dobrego, ale porzuconego projektu.

Twin ball Preview zawiera kilka motywów, które wykorzystano już w takich grach, jak: Pac-Man, Bomberman albo Nocturno.

Piłka lub kula, którą sterujemy, może skojarzyć się z główką węża z gry Nibby, a więc mamy kolejne podobieństwo. Myślę, że znalazłoby się jeszcze kilka, ale na chwilę obecną doszukałem się sie tylko tyle.



Prace nad niedoszłą produkcją rozpoczęto około 1995 roku. Jej autorem jest Paul Kubiszyn (kod, grafika, muzyka), a opublikowała ją brytyjska demo grupa XL.C.US, działająca obecnie pod nazwą StudioX64.

Gra występuje w dwóch plikach: Twin Balls Prewiev i Twin Balls Preview 2

Ten drugi jest bardziej rozbudowany, więc zaczniemy najpierw od niego.

Wspomniana wyżej piłka, poruszająca się po planszy ma za zadanie pozbierać znajdujące się na niej żółte buźki-piłki, które w większości ukryte są pod ceglanymi murkami. Każdy murek rozwalisz za pomocą bomby – stań obok, naciśnij fire i uciekaj z miejsca, w którym ją odpaliłeś. Plansza, po której toczymy piłkę składa się z punktów, przechowujących różne przeszkody i niespodzianki. Małe kółka – dodają punktów. Duże kółka ze znakiem zapytania – spowalniają lub przyśpieszają na kilka sekund naszą piłkę. Kółka z czterema kreskami – eksplodują, gdy znajdziesz się na ich polu. Tarcza- sprawia, że jesteś przez chwilkę nieśmiertelny. Strzałki (prawo, lewo) – przesuwają piłkę do końca pola (ostatniej strzałki). Niebiesko białe pola (klocki) – działają w ten sam sposób jak strzałki, tylko, że w obie strony. Nie zabrakło również uciekającego czasu – na szczęście w powolnym tempie. Jest jeszcze druga piłka, poruszająca się po planszy, gdy znajdujesz się blisko niej, to podąża za tobą. Niestety nie wiem, jaki w tym cel, ponieważ kontakt z nią nie zabiera Ci życia, czasu, zebranych piłek lub punktów. Nie możesz jej również wysadzić za pomocą podłożonej bomby, a więc naprawdę nie kumam.

Różnice w Twin Balls Preview nie są aż tak znaczne. Już po chwili można się zorientować, że piłka jest nieśmiertelna, ale za to czas upływa dużo szybciej. Oprócz kółka ze znakiem zapytania są jeszcze z literą „S”- speed, dające kilkusekundowe przyśpieszenie piłeczce. Zamiast ceglanych murków są pola z trawą, które należy usunąć za pomocą bomby, ponieważ ukrywają się na nich żółte piłki. W obu wersjach, gdy czas dojdzie do zera, to gra się zawiesza i nic nie można zrobić, a może coś źle zrobiłem? Nie wiem! Tak czy inaczej warto sprawdzić Twin Balls prewiev, który mógłby być bardzo fajną grą zręcznościową.



Brak errorów za 20 zł, czyli pogromca mitów

Jakże przemielonym tematem jest ładowanie programów. Setki razy narzekano publicznie, jak bardzo często zdarzają się błędy przy używaniu kaset, jak uciążliwe jest ustawianie głowicy itp. itd. W tym przypadku nic nie może być chyba bardziej irytującego, aniżeli ?LOAD ERROR po kilku minutach ładowania. Zaintrygowany i poruszony coraz częściej przytrafiającymi się błędami na swojej maszynie postanowiłem coś z tym zrobić.

Celowo lub przypadkiem trafiłem na dyskusję na jednym z forów internetowych, gdzie kilku ludzi rozważało, czy można ładować programy niezanieczyszczone zakłóceniami rozmagnesowanych taśm. Dyskutanci forum doszli do wniosku, że przegrywanie dźwięku na nowe kasety nie zdaje egzaminu. Mimo





wszystko jakiś zorientowany poinformował ich o istnieniu pewnego programu, a właściwie rodzaju programów komputerowych, które z cyfrowego *.tap'u, albo *.t64 mogą zrobić dźwięk. Jakiś inny zorientowany powiedział, że istnieją adaptery konwertujące audio w trybie rzeczywistym na odpowiadające magnetofonowi fale, które ten odbierze jako doskonały dźwięk. Co za tym idzie, treść odczytana przez magnetofon powinna być czyściusieńka i niczym nie tknięta. Połączenie tego i poprzedniego odkrycia powinno dać efekt zamierzony. I daje! Nagrany na płycie, odtworzony z telefonu lub MP3, czy czegokolwiek innego, co można podłączyć pod adapter i przezeń przepuszczony dźwięk jest idealny, a na monitorze zamiast ?LOAD ERROR, jest READY! Brawo, osiągnęliśmy zamierzony cel.

Potraktowałem to jako mit i postanowiłem go obalić lub potwierdzić. Zakupiłem przeto wspomniany adapter w sklepie z multimediami. Kosztował mnie jakieś 20 zł, kształtem przypomina normalną kasetę, ale ma kabelek zakończony tzw. małym jackiem. Na moim pececie, za pomocą programu AudioTap przekonwertowałem

plik *.tap na dźwięk *.wav i zamieściłem w pamięci mojego odtwarzacza MP3. Podekscytowany uruchomiłem Commodore'a i wpisałem ←L (używam Black Boxe'a 4). Wcisnąłem PLAY, obraz się zaczerwienił, na odtwarzaczu włączyłem ścieżkę z grą i… leci! Po załadowaniu program normalnie działał, wszystko „glanz" i bez zarzutów!

Jest jedna rzecz, na którą warto przy tym temacie zwrócić uwagę. Jak każdy wie, przy ładowaniu programów komputer wstrzymuje motor magnetofonu, aby pokazać nagłówek. Adapter kasetowy działa bez względu na to, czy bolce się obracają, czy nie, a zwłaszcza nie ma to żadnego wpływu na odtwarzacz, który jest podłączony do adaptera. Kiedy więc wyświetli się nazwa wykrytego programu, a my po prostu naciśniemy spację/commodore key, kiedy to się nam podoba – stracimy kilka sekund danych, a co za tym idzie - ?LOAD ERROR. Aby poprawnie załadować program, najlepiej jest „czatować" nad klawiaturą C64 i natychmiast nacisnąć spację, kiedy tylko coś drgnie na ekranie, najlepiej kilka razy i z pewnym wyprzedzeniem, aby nic nie przegapić. Wówczas wszystko zakończy się po naszej myśli.

Reasumując: mit potwierdzony. Z użyciem odpowiednio przygotowanej ścieżki dźwiękowej i adaptera kasetowego można ładować programy na C64. Trzeba przy tym oczywiście pamiętać, że kilka warunków należy spełnić, aby dobrze załadować program. Zależnie od używanego sprzętu warunki się nieco zmieniają, więc trzeba je zrozumieć i się do nich dostosować. Często znalezienie maksymalnie poprawnego sposobu zajmuje trochę czasu i pracy, ale warto je poświęcić dla dobrego ładowania na wieki wieków, amen.



COVERDISK

Jak tradycja nakazuje, tak i w tym numerze nie mogło zabraknąć bonusu w postaci Coverdisku, który przygotował jak zwykle nasz redakcyjny kolega Uka. Znajdziecie na nim smaczny kąsek w postaci kolekcji grafik, skonwertowanych z ZX Spectrum. Ostatni numer Komody nie oznacza końca serii Coverdisku, albowiem postaramy się o kontynuację w nowym magazynie - K&A Plus. Życzymy miłej zabawy.







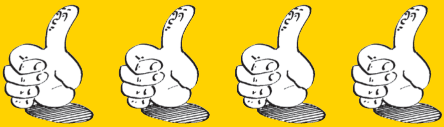



64
.com.pl

TOP 10

Cieszę się bardzo, że wciąż napływają od Was głosy na listę TOP 10, niektórzy starają się robić to regularnie. Niestety, z każdym nowym numerem zainteresowanie maleje, co skutkuje coraz mniejszą ilością głosów. Ma to również wpływ na obecne notowanie, ponieważ gdy głosów jest więcej, to zawsze znajdą się osoby, które wybierają podobne tytuły. Przyznaję, że ma to duży wpływ na wiarygodność i jakość listy. Zobaczymy, co przyniosą kolejne wydania. Jeśli sytuacja będzie się pogarszała to zrezygnuje z tworzenia listy, ponieważ nie mam zwyczaju robić rzeczy „naciąganych". To tyle odnośnie informacji na temat kondycji TOP 10. Pamiętajcie, że wszystko w waszych rękach.

Komek



I'm very happy that we still receive from you the votes for our TOP 10 list, some of you vote regularly. Unfortunately, the interest decreases with every issue, which results in a smaller number of votes. It influences also this list, because when we have more votes, there are always people who choose the same titles. I'll admit that it has a huge impact on the reliability and the quality of the list. We'll see what the next edition will bring. If the situation worsens, I will stop creating the TOP 10 list, because I'm not used to make unreliable articles. This is all about the state of the top 10 list. Remember that all is in your hands.

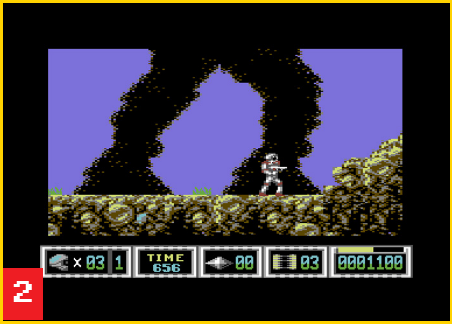
Translated by Michał



1

1-N-1	RETROGRADE
2-P-2	TURRICAN II
3-P-5	CREATURES II
4-P-4	CREATURES
5-N-1	KNIGHT'N'GRAIL
6-N-1	MR. DO
7-N-1	METAL WARRIOR IV
8-N-1	COMMANDO ARCADE
9-N-1	THE THREE STOOGES
10-3-7	GIANA SISTERS

TOP 10



2



3

JOHNNY PRZEDSTAWIA

Cześć! To ostatni raz kiedy spotykamy się w „Komodzie", ale o tym już pewnie wiecie ze wstępu. Cieszę się, że ten numer jest poświęcony Żółwiom Ninja. Chyba dzięki nim zainteresowałem się komiksem i właśnie postaciami z tego Universum zarysowałem sporo papieru. Chciałem do tego numeru przygotować komiks w jakiś sposób z Żółwiami związany. Do głowy wpadł mi pomysł na rysunek, który widać poniżej.

